

Diez videojuegos en los que las renovables ganan la partida

- Diez videojuegos donde las renovables, la energía, el cambio climático y la protección del medio ambiente se convierten en protagonistas de la partida.



Ver más en www.energias-renovables.com

Diez videojuegos en los que las renovables ganan la partida

Energías Renovables

el periodismo de las energías limpias.

Diez videojuegos en los que las renovables ganan la partida

<https://www.energias-renovables.com/panorama/diez-videojuegos-en-los-que-las-renovables-20260828>

Manuel Moncada

Sábado, 29 agosto 2026

Hay videojuegos en los que salvar el mundo significa ganar en el campo de batalla. En otros basta con encontrar un objeto mágico, derrotar al villano de turno y esperar a que aparezcan los créditos. Pero existe también un pequeño universo de títulos, fundamentalmente del género de estrategia y gestión, en el que la amenaza es bastante más familiar: contaminación, escasez de recursos, pérdida de biodiversidad, calentamiento global o un sistema energético incapaz de sostener aquello que hemos construido.

En ellos no siempre hay buenos y malos, sino megavatios, toneladas de carbón, árboles, residuos, presupuestos municipales y decisiones cuyas consecuencias aparecen varias horas después. Y precisamente ahí reside buena parte de su interés.

Con motivo del Día Mundial del Videojuego, una efeméride auspiciada por las revistas especializadas de España como Hobby Consolas, PlayManía y PC Manía, seleccionados diez títulos en los que energía y medio ambiente no son simplemente parte del decorado. Son la mecánica principal del juego.

Terra Nil: restaurar para desaparecer

En casi todos los videojuegos de estrategia el objetivo consiste en ocupar territorio, pero Terra Nil propone exactamente lo contrario, ya que el jugador llega a un paisaje muerto y debe marcharse dejándolo mejor de lo que lo encontró. Para conseguirlo habrá que desplegar aerogeneradores,

sistemas de irrigación y plantas depuradoras con las que descontaminar el suelo, recuperar los ecosistemas y facilitar el regreso de la fauna.

Pero la idea más original llega al final: cuando el territorio vuelve a estar vivo, toca desmontarlo todo. Las instalaciones utilizadas para restaurar el medio deben ser recicladas antes de abandonar el mapa. Una suerte de urbanismo inverso en el que la victoria consiste en que no quede rastro de nosotros.

Cities: Skylines II: alcalde, falta electricidad

Levantar una ciudad es relativamente sencillo, pero conseguir que cientos de miles de habitantes tengan electricidad las 24 horas sin arruinar las cuentas municipales ya es otra historia. Cities: Skylines II convierte al jugador en urbanista, alcalde y, de paso, planificador energético.

Las centrales fósiles ofrecen soluciones conocidas, mientras que tecnologías como la solar, la eólica o la geotermia permiten configurar sistemas eléctricos diferentes, cada uno con sus costes y condicionantes. La energía deja así de ser una abstracción, ya que antes de colocar otro barrio residencial conviene recordar una regla que también funciona fuera de la pantalla: alguien tendrá que producir la electricidad que consuma.

Civilization VI: Gathering Storm: quemar carbón tiene consecuencias

Pocas partidas empiezan pensando en las emisiones de CO2 cuando todavía estamos intentando descubrir la rueda. Pero pueden terminar con medio planeta inundado. La expansión Gathering Storm de Civilization VI, mítico título de estrategia por turnos, introdujo el cambio climático dentro de uno de los grandes clásicos del videojuego en el que el jugador, en la piel de Felipe II, Saladino, Ghandi o Moctezuma, tendrá que guiar a su pueblo desde la cuna de la civilización hasta las estrellas.

Conforme las civilizaciones se industrializan y consumen carbón o petróleo, aumenta la concentración de gases de efecto invernadero y sube la temperatura global. Después llegan sus consecuencias: deshielo, subida del nivel del mar y fenómenos meteorológicos extremos. El jugador tendrá entonces que decidir entre apostar por las renovables o construir barreras físicas para poder seguir viviendo en un planeta cada vez más hostil.

Anno 2070: ¿ecologista o magnate industrial?

El futuro imaginado por Anno 2070 comienza después de que el cambio climático haya elevado el nivel del mar y transformado profundamente el planeta. Sobre ese nuevo mundo aparecen dos maneras casi antagónicas de reconstruir la civilización. Los Ecos apuestan por tecnologías limpias y una relación más cuidadosa con el entorno. Los Tycoons, en cambio, priorizan la producción industrial y la explotación acelerada de recursos.

No existe una decisión completamente gratuita, ya que cada modelo ofrece ventajas y exige sacrificios. Publicado en 2011, el juego planteaba ya una pregunta que continúa plenamente vigente: ¿cómo equilibrar bienestar, producción, energía y límites ambientales?

Factorio: la fábrica que termina devorándolo todo

Empiezas extrayendo unas pocas materias primas. Unas horas después tienes trenes, refinerías, minas, kilómetros de cintas transportadoras y una gigantesca máquina industrial que no parece

capaz de detenerse. Ese es el irresistible -y ligeramente inquietante- corazón de Factorio. El problema es que semejante expansión genera contaminación, y la contaminación altera el ecosistema y vuelve más agresiva a la fauna del planeta.

La solución puede pasar por producir todavía más para defenderse o por investigar tecnologías energéticas menos contaminantes. Pocos juegos ilustran mejor una paradoja de la industrialización: cuanto más eficiente eres produciendo, más fácil resulta terminar produciendo todavía más.

Eco: salvar el mundo sin destruirlo en el intento

En Eco hay un meteorito aproximándose al planeta. La solución aparentemente lógica sería movilizar todos los recursos disponibles para desarrollar rápidamente la tecnología capaz de destruirlo, pero hay un pequeño problema: hacerlo sin control puede devastar el mundo antes de que llegue el meteorito.

Cada árbol talado, recurso extraído o actividad contaminante repercute sobre el ecosistema y, además, los jugadores pueden crear leyes y organizar su propia economía. El resultado es un experimento colectivo sobre uno de los dilemas fundamentales de cualquier transición ecológica: desarrollar una sociedad suficientemente avanzada para resolver sus problemas sin destruir los sistemas naturales de los que depende.

Surviving Mars - Green Planet: fabricar una biosfera

Si cuidar la Tierra parece complicado, Surviving Mars - Green Planet aumenta ligeramente la dificultad, ya que propone terraformar un planeta, es decir, hacerlo habitable para los industriosos homínidos sin pelo. La expansión permite terraformar Marte alterando progresivamente parámetros como la temperatura, la atmósfera, el agua y la vegetación.

Aquí hay que gestionar gases de efecto invernadero -utilizados deliberadamente para calentar el planeta-, construir instalaciones para generar agua y extender progresivamente la vida vegetal sobre la superficie marciana. Una curiosa inversión del problema terrestre: mientras nuestra civilización trata de limitar el calentamiento de un planeta habitable, en Marte el jugador debe provocarlo para conseguir que algún día pueda serlo.

Frostpunk: cuando la energía significa sobrevivir

En Frostpunk lo cierto es que no hay debate energético porque tampoco queda demasiado margen para debatir. Una catástrofe climática ha sumido al planeta en un invierno extremo y los últimos supervivientes se apiñan alrededor de un gigantesco generador térmico. Mantenerlo encendido exige carbón. Y quedarse sin carbón significa congelarse.

A partir de esa premisa, el juego construye una sucesión de decisiones incómodas sobre recursos, trabajo, desigualdad y supervivencia. ¿Quién recibe calefacción cuando no existe energía suficiente para todos? ¿Cuánto estamos dispuestos a sacrificar para mantener funcionando la ciudad? Aquí la energía deja de ser una estadística y recupera su significado más elemental: calor, alimento y vida.

Alba - A Wildlife Adventure: una revolución con prismáticos

No hace falta gestionar una central eléctrica ni dirigir una civilización para hablar de medio ambiente. Alba, A Wildlife Adventure reduce la escala hasta una isla mediterránea y una niña que decide

protegerla. El jugador observa aves, recoge basura, auxilia animales atrapados y moviliza a los vecinos para impedir la destrucción de una reserva natural.

Frente a las gigantescas simulaciones climáticas de otros títulos, Alba recuerda que la conservación empieza muchas veces por algo bastante menos espectacular: conocer qué especies viven a nuestro alrededor y decidir que merece la pena protegerlas.

Endling - Extinction is Forever: ser el último de tu especie

La crisis ecológica pocas veces tiene rostro. Endling - Extinction is Forever se lo pone. El jugador controla al último zorro de la Tierra, obligado a mantener con vida a sus cachorros en un mundo progresivamente destruido por la deforestación, la contaminación y la actividad industrial.

No hay gráficos sobre pérdida de biodiversidad ni toneladas de CO2, sino hambre, paisajes degradados y un grupo de animales intentando sobrevivir. Y quizá por eso su mensaje resulta especialmente poderoso: una extinción es una cifra cuando se observa desde lejos, pero una tragedia cuando la historia se cuenta desde el último individuo que queda.

Jugar con los límites del planeta

Los diez videojuegos son muy diferentes, ya que algunos convierten la transición energética en una gigantesca hoja de cálculo y otros cuentan historias sobre animales, ciudades o sociedades al borde del colapso. Sin embargo, todos comparten la particularidad de que el medio ambiente forma parte de las reglas del juego.

Contaminar tiene sus consecuencias y la energía no aparece mágicamente al pulsar un interruptor. Los recursos pueden agotarse y los ecosistemas reaccionan, por lo que una decisión aparentemente rentable puede convertirse en un enorme problema en el futuro.

Quizá esa sea una de las capacidades más interesantes del videojuego para explicar la crisis climática y energética. Un documental puede mostrarnos las consecuencias y un libro puede explicarnos sus causas, pero un videojuego añade una tercera posibilidad: dejarnos cometer el error nosotros mismos.

Y después obligarnos a intentar arreglarlo.